

# GAMERS

## ESPECIAL POSTER



PARA  
MEGA DRIVE



ILUSTRAÇÃO  
INÉDITA

QUADRO DE GOLPES  
GIGANTE!!!

# SUPER STREET FIGHT

E aconteceu, galera! A espera foi sofrida, a mesada foi embora com montes de fichas, mas finalmente aconteceu! *Super Street Fighter II* ultrapassou os limites dos arcades e desembarcou nos consoles domésticos. Claro que a revista GAMERS não podia deixar passar em branco este grande evento, e coloca nas bancas dois posters especiais - um para cada console que domina os lares brasileiros: *Mega Drive* e *Super Nintendo*.

## A LONGA HISTÓRIA DOS STREETFIGHTERS

Tudo começou com o game *Street Fighter* (*Lutador de Rua* em português), um jogo de luta que tinha como personagens principais os caratecas **Ryu** e **Ken** - treinados pelo mesmo mestre, e donos de golpes lendários. *SF* não chegou a se tornar assim tão popular, mas, um dia, a Capcom teve a feliz idéia de criar uma continuação. Em *Street Fighter II*, além de Ryu e Ken, haveriam novos lutadores: **Guile**, um militar norte-americano com cabelo engraçado e golpes incríveis; **Chun Li**, uma chinesinha com belas pernas, que mais tarde se tornaria o primeiro símbolo sexual do mundo dos games; **Edmund Honda**, um lutador de sumô que aplica bofetadas da pesada; **Zangief**, um ex-soviético coberto de cicatrizes que ganhou lutando contra ursos; **Dhalsim**, um mestre de yoga com poderes do além; e, completando o time, o brasileiro **Blanka** - um monstro verde que luta capoeira, morde e dá choque nos inimigos. *Street Fighter II* tornou-se mania mundial. Além de disponível em arcades (as máquinas comedoras de fichas que você encontra nos shoppings e

fliperamas), o jogo também foi lançado em cartuchos para aparelhos domésticos. Logo surgiram as inevitáveis imitações, que seguiam a mesma linha de luta, como **Fatal Fury**, **Art of Fighting**, **World Heroes**, **Samurai Shodown** e o sangrento **Mortal Kombat**.

## CHAMPION EDITION

Mas o público pedia mais *SF2*, e então surgiu *Street Fighter II Champion Edition*. Nesta nova versão, além dos oito lutadores originais, o jogador podia optar também por um dos quatro vilões - que já existiam no *SF2* original, mas não estavam à disposição no menu. Os vilões já haviam ganhado o apelido de Mestres ou Chefes - e, no vocabulário dos games, qualquer inimigo muito difícil de ser vencido passou a ser chamado de *Boss* (*Chefe* em inglês).

São eles: **Mike Bison**, um pugilista mal-encarado; **Balrog**, um vaidoso e saltitante ninja espanhol; **Sagat**, kickboxer tailandês, disposto a vingar-se surra que levou no primeiro *Street Fighter*; e **Vega**, um ditador paranormal que abusa dos golpes sujos. Houve muita polêmica com relação aos nomes destes

personagens: Mike Bison é uma óbvia homenagem (ou gozação!) ao boxeador Mike Tyson - mas a Capcom da América não levou a coisa na brincadeira, trocando por conta própria os nomes de três Chefes: M.Bison tornou-se Balrog, Balrog tornou-se Vega, e Vega tornou-se M.Bison. E, como a maioria dos cartuchos e arcades são fabricados nos States, o público brasileiro conhece os nomes errados. Eles estão corretos apenas nos cartuchos originais japoneses, que são minoria no nosso mercado.

## THE NEW CHALLENGERS

A próxima novidade seria o *Super Street Fighter II - The New Challengers*, com quatro lutadores novos: **Thunder Hawk**, um índio norte-americano grandalhão que arrasa os "caras-pálidas"; **Dee Jay**, um sorridente jamaicano com trancinhas e muita ginga; **Cammy**, uma gatinha britânica muito sexy, que ameaça o reinado de Chun Li como musa dos streetfighters; e **Fei Long**, chinês, uma justa homenagem ao falecido astro Bruce Lee. Os novos personagens foram recebidos de braços abertos pelos fãs dos games, e agora são desesseis lutadores ao todo.

**GAMERS ESPECIAL** é uma publicação da EDITORA ESCALA LTDA, Rua Estela Borges Morato, 573 - Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP - Fones: 266.3166 - 265.1127 - Diretores: Hercílio de Lourenzi e Marcelo Cassaro - Consultoria Técnica: REDE PROGAMES - Consultores: Francisco Motta, Ivan Battesini, Marco Aurélio T. Saito e Tarcisio Motta. - Colaboradores: Darius Ross (jogos) e Nelson Romano (fotografia) - Editoração Eletrônica: Price Editora - Impressão: padilla - Distribuição: DINAP - © 1994 - Capcom Co. Ltd. Todos os direitos reservados

# ER II para MEGA DRIVE

Na versão Super, os personagens antigos também sofreram mudanças: novo visual, novos golpes e novo colorido - sete combinações de cores diferentes, à escolha do jogador. Mais tarde surgiria ainda *Super Street Fighter II X - Grand Master Challenge*, uma versão turbinada do *Super Street*, com um novo inimigo: **GOUKI**, um vilão poderoso, que só aparece se o jogador tiver um bom desempenho e merecer a honra de enfrentá-lo.

## SUPER STREET NO MEGA

Era inevitável que um jogo de tão grande sucesso não tivesse versões em cartuchos para videogames domésticos. Foi assim com o *Street Fighter II* original e com o *Champion Edition* - e agora acontece o mesmo com o *Super Street*. Ao contrário do que diziam os boatos, o lançamento de *Super Street Fighter II - The New Challengers* não foi simultâneo para Mega Drive e SNES. O Mega foi contemplado com sua versão algumas semanas antes - o que é muito justo: afinal, quando o *Street Fighter II* original foi lançado para Super Nintendo, os donos de Mega tiveram que esperar meses por sua versão. Bem... hora da vingança! *SSF2* chegou para Mega Drive com nada menos que 40 Megas de memória - quase o dobro da última versão, com seus 24 Megas. Mas, apesar dessa marca impressionante, um console doméstico como o Mega Drive não pode se igualar a um arcade. As imagens são excelentes, verdade - mas a animação é truncada, sem aquela sensação de movimento suave. Quanto ao som... bem, a qualidade sonora do Mega nunca foi lá essas coisas. Apesar de tudo, *Super Street*

*Fighter II* ainda é o melhor game já lançado para Mega Drive. E, no cart, você tem novas opções de jogo: o **Time Challenge**, onde o objetivo é derrotar os oponentes em menos tempo; o **Tournament Battle**, um torneio organizado para até oito jogadores, que enfrentam eliminatórias rumo à grande final; e o **Group Mode**, onde dois jogadores formam um time de até oito personagens cada um, e lutam entre si para ver quem vence.

Tem ainda a escolha entre o **Normal Mode** ou o **Super Mode**: no primeiro você joga à antiga, com os doze lutadores originais, sem os novos golpes e com as fases de bônus; e no segundo aparecem todos os dezesseis personagens, com todos os golpes, sem fases de bônus. Mas, francamente, quem vai querer jogar no Normal Mode?

## GAMERS ESPECIAL POSTER

E agora você tem nas mãos o poster de *Super Street Fighter II*, com o maior quadro de golpes do momento e uma ilustração inédita. Só mesmo a GAMERS, a revista de games mais divertida do momento, poderia levar a vocês este lançamento - porque apenas a Editora Escala tem direitos exclusivos sobre a publicação dos personagens de *Street Fighter* no Brasil. O resto é pirataria das grandes. Não caia nessa!

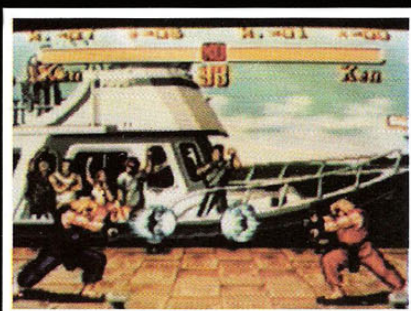
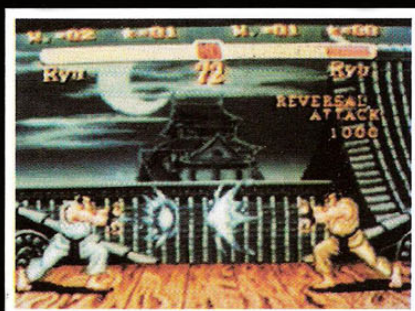


**Atenção:** muitos golpes especiais de personagens diferentes são aplicados do mesmo modo. Em alguns casos de golpes de difícil aplicação, em vez de ensinar tudo de novo, vamos apenas citar um golpe já explicado - a melhor maneira de aprender TODOS os golpes do jogo. Os mais utilizados como exemplos são o *Hadouken*, o *Sonic Boom* e o *Flash Kick*. Preste atenção nesses!

# RYU e KEN™

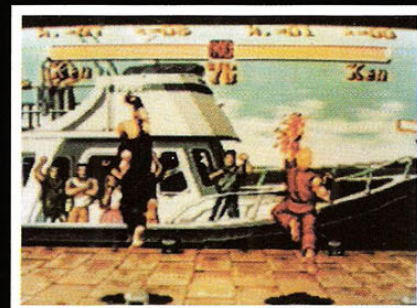
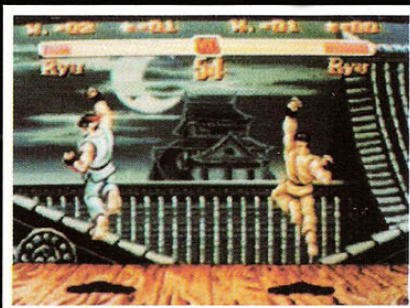


*Fire Hadouken:* só Ryu tem este golpe. É um *Hadouken* mais poderoso, queima o adversário quando acerta. Mova o Direcional para trás, dê uma meia volta na direção do oponente e aperte um botão de soco



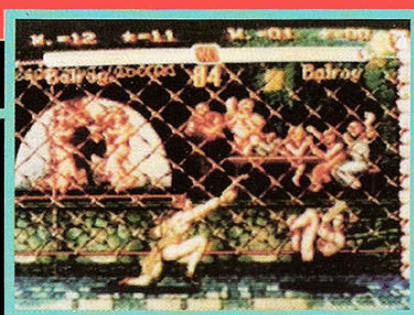
*Hadouken:* também conhecido como *Fireball* (Bola de fogo). Coloque o Direcional para baixo, dê um quarto de volta na direção do oponente e aperte um botão de soco

*Shoryuken:* ou *Dragon Punch* (Soco Dragão). Nos arcades, ganhou também o apelido de Hollywood - por causa do grito do personagem ao aplicar o golpe. O *Shoryuken* de Ken é mais forte que o de Ryu, queima o adversário quando acerta. Mova o Direcional rapidamente na direção do oponente, para baixo e na diagonal entre os dois - e aperte um botão de soco

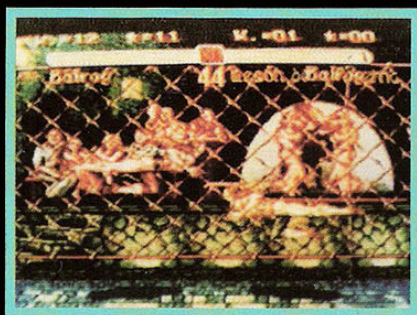


*Hurricane Kick:* ou *Helicóptero*. Coloque o Direcional para baixo, dê um quarto de volta na direção oposta à do oponente e aperte um botão de chute. Quando aplicado durante um pulo, em pleno ar, o golpe chama-se *Air Hurricane Kick*

# STREET FIGHTER™



*Claw Roll:* ou Cambalhota com Garra. Aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile

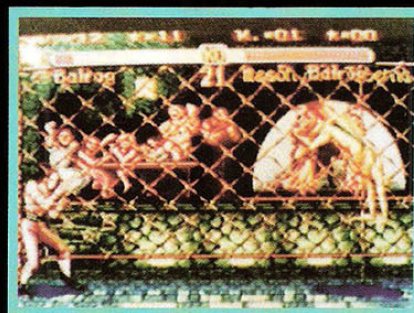


*Claw Thrust:* Segure o Direcional para baixo por dois segundos, e depois movo-o para cima enquanto aperta qualquer botão de soco



*Claw Dive:* um golpe temível, difícil de evitar. Segure o Direcional para baixo por dois segundos, depois movo-o para cima enquanto aperta um botão de chute. Enquanto estiver no ar, movo o Direcional na direção do oponente e aperte qualquer botão de soco

*Back Flip:* cambalhota para trás. Aperte os três botões de chute simultaneamente. Para um *Double Back Flip*, faça o mesmo usando os botões de soco



*Wall Leap:* Quase igual ao anterior, o *Claw Dive*. Desta vez, segure o Direcional para baixo por dois segundos e movo-o para cima enquanto aperta um botão de chute. No ar, movo o Direcional para cima e aperte qualquer botão de soco

## BALROG™

# MEGA DRIVE

## ZANGIEF™



*Spinning Pile Driver*: o famoso e temível Pilão Giratório. Dê uma volta completa no Direcional e, no final do movimento, aperte qualquer botão de soco

*Spinning Clothesline*: ou Soco Giratório. Aperte dois botões de soco ao mesmo tempo e repetidamente. Este golpe tem uma variação, o *Double Spinning Lariat* ou *Turbo Spinning Clothesline*, aplicado com dois botões de chute em vez de soco

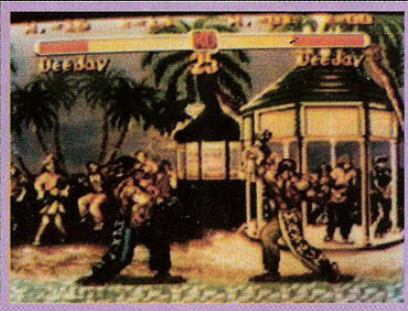


*Siberian Bear Crusher*: ou *Siberian Houndhouse*. Aplica-se do mesmo modo que o *Pile Driver*, mas só funciona se Zangief estiver distante do oponente



*Siberian Suplex*: Aplica-se do mesmo modo que o *Pile Driver*, mas, desta vez, com um botão de chute

# DEE JAY™



*Hyper Fist:* ou Soco Metralhadora. Mova o Direcional para baixo e segure por dois segundos. Em seguida, em um movimento rápido, mova para cima enquanto aperta repetidamente qualquer botão de soco

*Max Out:* este aqui é quase uma cópia do *Sonic Boom* do Guile, e aplica-se do mesmo modo



*Double Dread Kick:* aplica-se do mesmo modo que o *Back Step* do Blanka - ou do mesmo modo que o anterior, o *Max Out*, mas com um botão de chute

# GUILE™

*Sonic Boom:* a marca registrada deste lutador norte-americano. Mova o Direcional para trás, na direção oposta à do oponente, e segure por uns dois segundos.

Então mova o Direcional rapidamente para a frente ao mesmo tempo em que aperta um botão de soco. Muitos golpes de outros lutadores também são aplicados com este movimento



*Flash Kick:* ou Facão. Mova o Direcional para baixo, segure por uns dois segundos e então, com um movimento rápido, mova o Direcional para cima enquanto aperta um botão de chute. Também há golpes de outros lutadores aplicados desse modo

*The Hawk:* ou *Condor Dive*. No ar, durante um pulo, aperte os três botões de soco simultaneamente



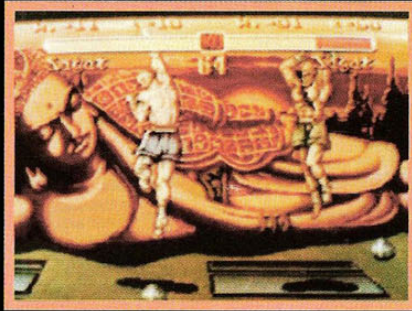
*Thunderstrike:* aplica-se do mesmo modo que o *Shoryuken* de Ryu e Ken



*Storm Hammer:* aplica-se do mesmo modo que o *Spinning Pile Driver* do Zangief

# T. HAWK™

# SAGAT™



*Tiger Uppercut*: aplica-se do mesmo modo que o *Shoryuken* de Ryu e Ken



*High Tiger Shot*: aplica-se do mesmo modo que o *Hadouken* de Ryu e Ken



*Tiger Knee*: mova o Direcional para baixo, diagonal baixo-trás e diagonal frente-cima enquanto aperta um botão de chute

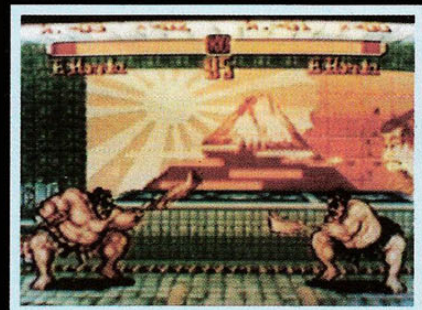
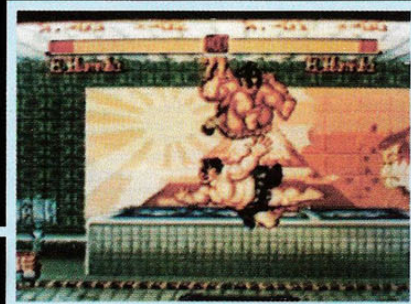
*Low Tiger Shot*: idêntico ao anterior, mas feito com o botão de chute



*Sumo Head Butt*: ou Cabeçada Voadora. Aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile

# E. HONDA™

*Sumo Drop*: com este golpe, Honda dá um vô rasante sobre o inimigo. Aplica-se do mesmo modo que o *Flash Kick* do Guile



*Hundred Hand Slap*: Honda esbofetea o adversário com centenas de tapas. Para aplicar, aperte qualquer botão de soco repetidamente



# CAMMY™



*Spinning Knuckle:* mova o Direcional para trás, para a frente, na diagonal trás-baixo e aperte qualquer botão de soco



*Front Kick:* mova o Direcional na direção do oponente, para baixo, na diagonal entre os dois e aperte um botão de chute

*Cannon Drill:* este golpe disputa com o *Spinning Bird Kick* da Chun Li o título de golpe mais sexy do game. Aplica-se do mesmo modo que o *Hadouken* de Ken e Ryu, mas com um botão de chute



*Rekka Ken:* aplica-se do mesmo modo que o *Hadouken* do Ryu e Ken



# FEI LONG™

*Rising Dragon Kick:* um chute que vale por um *Shoryuken*: mova o Direcional para o lado oposto ao do oponente, para baixo, na diagonal entre os dois e aperte um botão de chute

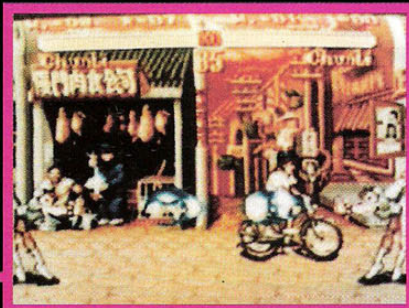


# CHUN LI™



*Lightning Kick:* ou Chute Múltiplo. Aperte qualquer botão de chute repetidamente

*Kikouken:* a gata ganhou um *Fireball* como o de Ryu e Ken, embora mais fraco e com um alcance mais curto. É aplicado do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile



*Spinning Bird Kick:* ou Helicóptero Invertido. É aplicado do mesmo modo que o *Flash Kick* do Guile. Quando aplicado durante um pulo, em pleno ar, o golpe chama-se *Air Spinning Bird Kick*

# DHALSIM™

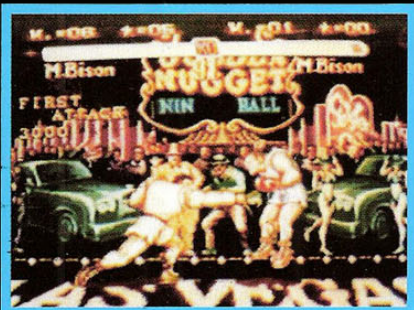


*Yoga Fire*: o Foguinho do Dhalsim. Aplica-se do mesmo modo que o *Hadouken* do Ken e Ryu



*Yoga Teleport*: ou Teletransporte. Mova o Direcional na direção do oponente, para baixo e depois para a diagonal enquanto aperta qualquer botão de soco ou chute. Também funciona movendo o Direcional no sentido oposto. O local onde Dhalsim vai reaparecer vai depender do botão utilizado

*Yoga Flame*: este é um fogaréu! Aplica-se do mesmo modo que o *Fire Hadouken* do Ryu



*Dashing Punch*: aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile



*Dashing Uppercut*: igual ao anterior, o *Dashing Punch*, mas aplicado com um botão de chute



*Shoulder Butt*: mova o Direcional para baixo e segure por dois segundos. Depois mova rapidamente para cima enquanto aperta um botão de soco



*Turn Punch*: giro com soco. Segure os três botões de soco ou os três botões de chute por dois segundos, e solte. Este golpe tem uma variação o *Final Punch*, aplicado do mesmo modo, mas segurando os botões por mais tempo

# M. BISON™



**Psycho Crusher:** ou Torpedo de Fogo. Aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile



**Flying Psycho Fist:** Mova o direcional para baixo, segure por dois segundos e mova para cima enquanto aperta um botão de soco



**Head Stomp:** ou Pisão. Continua sendo um dos golpes mais sujos do jogo. Aplica-se do mesmo modo que o *Flash Kick* do Guile



**Scissor Kick:** ou Chute Tesoura. Aplica-se do mesmo modo que o anterior, mas com o botão de chute

# VEGA™



**Rolling Attack:** ou Bolinha, o mais tradicional golpe do representante brasileiro dos streetfighters. Aplica-se do mesmo modo que o *Sonic Boom* do Guile

**Vertical Rolling Attack:** uma nova versão da clássica Bolinha, mas, desta vez, ataca para o alto. Aplica-se do mesmo modo que o *Flash Kick* do Guile



# BLANKA™

**Shock Therapy:** ou *Eletricity*, é o famoso Choquinho. Aperte qualquer botão de soco repetidamente



**Beast Leap:** ou *Back Step*. Esse golpe também é novo. Segure o Direcional para trás por dois segundos, então mova-o rapidamente para a frente ao mesmo tempo em que aperta um botão de chute





## CENTRAL DE VENDAS DE CARTUCHOS USADOS

A partir de agora a **PROGAMES** oferece aos lojistas uma grande variedade de cartuchos originais usados, para quem precisa aumentar o acervo de sua locadora.

São muitas as vantagens:

- Venda a prazo
- Preços especiais
- Grande variedade de títulos para diversos sistemas
- Cartuchos testados e garantidos
- Cartuchos originais, com estojo e capa em perfeito estado

Solicite listagem com títulos disponíveis!

### LOJISTA

Se você já possui uma locadora de videogames e deseja dar um impulso em seus negócios, transforme sua locadora em uma loja **PROGAMES**.

Consulte nosso departamento de Franchising.



# PROGAMES

### FRANQUIA PROGAMES

### FAÇA O INVESTIMENTO CERTO

Invista no mercado que está em plena ascensão, rápido retorno do investimento, juntamente com a marca líder neste segmento. Solicite informações junto ao nosso departamento de Franchising.

### REDE DE LOJAS PROGAMES

### ONDE VOCÊ ENCONTRA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

#### CIDADE DE SÃO PAULO

**MATRIZ:** LAPA - R. Pio XI, 656 - CEP 05060-000

Tels. (011) 831-0444 / 831-5787 / 261-7935

SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401-200

Tel. (011) 950-6329

TATUAPÉ - R. Serra do Japi, 859 - CEP 03309-000

Tel. (011) 941-9957

V. MARIANA - Av. Domingos de Moraes, 2218 s/ loja

CEP 04036-000

Tel. (011) 549-7383

PINHEIROS - R. Lisboa, 344 - CEP 01424-020

Tel. (011) 280-3220

MOÓCA - R. Juventus, 831 - CEP 03124-020

Tel. (011) 591-0039

V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - CEP 03445-060

Tel. (011) 295-1190

JD. S. BENTO - R. Tupiguaés, 140 (Trav. Av. Braz Leme)

CEP 02022-000

Tel. (011) 950-9510

JD. TREMEMBÉ - Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 2713 s/ loja

CEP 02306-004

Tel. (011) 953-6743

V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 510 - CEP 051

Tel. (011) 822-0515

IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - CEP 142

#### GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 / CEP 07110-000

CEP 07110-000

Tel. (011) 209-0971

SÃO BERNARDO DO CAMPO - R. Municipal, 446 - CEP 09710-210

Tel. (011) 452-2612

#### INTERIOR DE SÃO PAULO

OURINHOS - R. Nove de Julho, 189 / B - CENTRO - CEP 19900-000

Tel. (0143) 22-2424

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319

CEP 12245-010

Tel. (0123) 41-7250

#### OUTROS ESTADOS

##### BAHIA

SALVADOR - R. Ceará, Shopping Ponto 7 - Loja 18 - PITUBA

CEP 41830-450

Tel. (071) 248-0135

SENHOR DO BONFIM - R. Juviniانو Duarte, 38 - CEP 48970-000

Tel. (075) 841-1776

##### BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - Bl. E - Loja 64 - CEP 71000-000

Tel. (061) 274-3311

CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 - Bl. J - Loja 62 - CEP 70650-000

Tel. (061) 234-8822

##### PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 - Sala 112 - TAMBAÚ - CEP 58035-000

Tel. (031) 333-359

JOÃO PESSOA - R. Aguiar, 2979 - BOA VIAGEM - CEP 51020-220

Tel. (031) 333-359

JOÃO PESSOA - R. Aguiar, 2979 - BOA VIAGEM - CEP 51020-220

TIJUCA - R. Major Ávila, 242 - Loja F - CEP 20511-140

Tel. (21) 250-336

RETRÃO  
AVENGERS